

“BERMAIN ANAKKU BERMAIN”

Sebuah Model Pembelajaran baru bagi Anak Usia Dini, khususnya

Taman Kanak-Kanak

PENCIPTAAN KARYA TARI

“Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna
mencapai derajat Sarjana S2
Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni”



Oleh:
Silvi Fitriah Diana
12211174

PASCASARJANA PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

SURAKARTA
2014

DESKRIPSI KARYA SENI

BERMAIN ANAKKU BERMAIN

*Sebuah Model Pembelajaran baru bagi Anak Usia Dini, khususnya
Taman Kanak-Kanak*

Dipersiapkan dan disusun oleh :

SilviFitriah Diana
12211174

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 18 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

Ketua Dewan Penguji


Dr. Aton Rustandi Mulyana, M.Sn

Pembimbing/ Penguji


Prof. Sardono W. Kusumo

Penguji


Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar

Deskripsi karya seni ini telah diterima
sebagai salah satu persyaratan
memperoleh gelar Magister Seni (M.Sn)
Pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Direktur Pascasarjana


Dr. Aton Rustandi Mulyana, M.Sn

KATA PENGANTAR

Puji syukur pengkarya panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa, karena bantuanNya-lah tulisan ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Deskripsi ini pada dasarnya merupakan pokok pemikiran pengkarya yang melandasi terwujudnya karya pengkarya garap dan selanjutnya dipersembahkan kepada dewan penguji sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Seni Strata Dua (S2) di Institut Seni Indonesia.

Pengkarya menyadari sepenuhnya, tanpa bantuan dan dukungabn serta kerja sama pihak-pihak yang terkait, usaha ini tidak akan berjalan sebagaimana mestinya. Untuk itu dalam kesempatan ini tidak lupa pengkarya ucapkn terima kasih kepada :

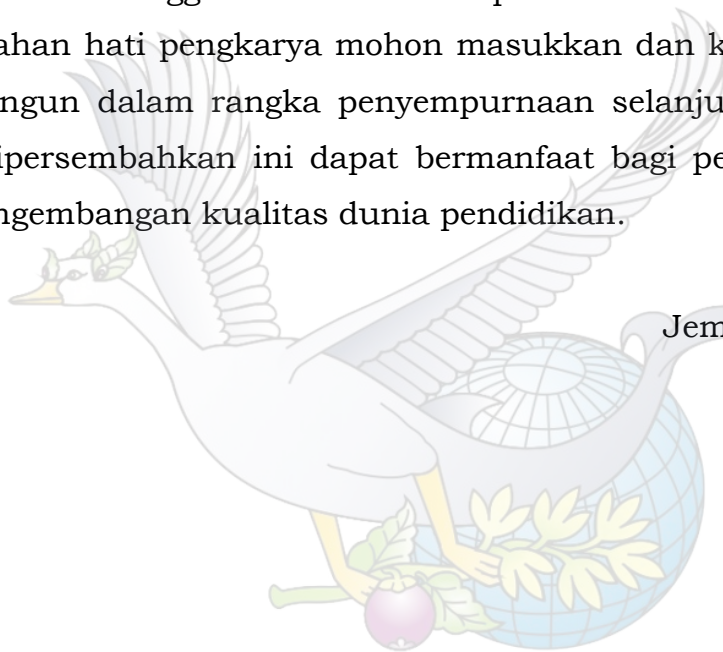
1. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Rochana Widyastutiningrum, S.Kar., M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta beserta seluruh staf dosen maupun staf administrasi yang telah memfasilitasi kebutuhan demi terlaksananya program ini.
2. Bapak Prof. Sardono Waluyo Kusumo, selaku pembimbing dan penguji karya seni atas bimbingan dan waktu yang diluangkan sehingga karya seni ini dapat selesai tepat waktu.
3. Bapak Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar, selaku penguji karya seni dan deskripsi karya atas bimbingan dan waktu yang diluangkan sehingga karya ini dapat selesai
4. Bapak Daryono, S.Kar., M.Hum., dan Bapak Bambang Suryono, S.Kar., M.Sn., selaku pembimbing karya seni dan deskripsi karya atas bimbingan dan waktu yang diluangkan.
5. Keluarga semua yang telah memberikan dorongan dan motivasi serta bantuan baik secara moral maupun material.
6. Kepala sekolah PG.TK An-Nur atas ijinnya untuk pengkarya gunakan sebagai ujian karya pengkarya sehingga dapat terlaksana dengan baik

7. Sponsor yang mendukung karya pengkarya yang telah banyak membantu terwujudnya garapan karya seni ini
8. Teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu yang telah mendukung dan memberikan semangat tinggi kepada pengkarya demi terwujudnya karya seni ini.

Pengkarya menyadari garapan dan karya tulis ini masih jauh dari sempurna sehingga dalam kesempatan kali ini pula dengan kerendahan hati pengkarya mohon masukkan dan kritik yang sifatnya membangun dalam rangka penyempurnaan selanjutnya. Semoga apa yang dipersembahkan ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu dan pengembangan kualitas dunia pendidikan.

Jember, Agustus 2014

Pengkarya



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN DAFTAR ISI	vi

BAB I PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Pemilihan Karya	1
b. PembicaraanRujukkan.....	7
c. Tujuan danManfaat	14

BAB II KEKARYAAN

a. Gagasan.....	16
b. Garapan.....	25
c. BentukKarya.....	29
d. Media.....	30
e. DeskripsiSajian.....	31
f. OrisinalitasKaryaSeni	37

BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA

a. Observasi.....	38
b. Proses Berkarya	42
c. HambatandanSolusi.....	44

BAB IV PERGELARAN

a. Sinopsis	46
-------------------	----

b. Lokasi.....	46
c. PenataanPentas	49
d. Durasi	49
e. SusunanAcara	50

DAFTAR PUSTAKA	51
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN :

1. RangkumanKegiatanHarian
2. Kurikulum
3. RangkumanPenilaian
4. CatatanAnekdoteAnak
5. TabelWawancara dengananak-anak
6. TabelPendukungKarya
7. TabelSusunanPanitia
8. Naskah
9. GambarKegiatan



BAB I

PENDAHULUAN

a. Latar belakang karya

Kata taman berarti suatu tempat yang menyenangkan. Jadi, dapat diartikan bahwa Taman Kanak-Kanak bukan merupakan sebuah sekolah, tetapi tempat yang menyenangkan bagi anak usia Taman Kanak-Kanak. Seharusnya di Taman Kanak-Kanak tidak diberikan pelajaran membaca, menulis, berhitung (Ca-Lis-Tung) dan matematika seperti di sekolah dasar. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah usaha atau kegiatan persiapan membaca dan menulis permulaan serta berhitung. Usaha kegiatan tersebut dibatasi pada usaha meletakkan dasar-dasar kesanggupan belajar membaca, berhitung dan menulis. Sehingga diharapkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, di tingkat selanjutnya anak mempunyai kesanggupan belajar, membaca, menulis dan berhitung tanpa banyak mengalami kesulitan.

Sebagai seorang pendidik sekaligus pelaku seni, telah mendorong pengkarya untuk merenung sejenak memikirkan pernyataan tersebut. Memang tidak dapat dielak, hingga saat ini pembelajaran di Taman Kanak-Kanak pada umumnya berlomba untuk mencetak murid-muridnya dibidang akademik atau kata yang *familiar* yaitu CaLisTung. Dalam hal ini pengkarya mencoba membuat suatu model

pembelajaran yang interaktif pada anak usia dini yang akan mencakup segala aspek perkembangan anak, yaitu bahasa, nilai-nilai agama, fisik-motorik, sosial-emosional dan kognitif, karena sesungguhnya dari imajinasi dan kreativitas tersebut, jika kita bisa mengarahkan, akan tumbuh generasi bangsa yang memiliki kreativitas tinggi dan mandiri.

Model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif (Mayer, 1935:2). Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan dalam perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, serta yang lainnya (Joyce, 1992:4). Dalam kurikulum yang digunakan sebagai pedoman di setiap sekolah juga disebutkan, bahwa masa prasekolah merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognisi, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu dibutuhkan kondisi dan stimulan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Upaya pengembangannya dilakukan dengan bermain sambil belajar. Menurut Moleong dalam Santi Danar (Santi, 2009:xiv-xv), bermain merupakan sarana paling tepat bagi anak untuk mengeksplorasi dunianya. Karena taman kanak-kanak merupakan awal pendidikan dasar, oleh karena itu di taman kanak-kanak perlu

menciptakan situasi pendidikan yang dapat memberikan rasa aman, nyaman dan menyenangkan, seperti halnya situasi yang mereka lalui dengan orangtua dirumah.

Pada tugas akhir *study* ini, pengkarya mempunyai gagasan karya yang berjudul “Bermain Anakku Bermain“, karya ini lebih erat kaitannya dengan sebuah model pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif, sehingga anak-anak diharapkan mampu mengenal serta membedakan bentuk dan konsep dasar dari sebuah proses pembelajaran secara mandiri, sehingga memungkinkan untuk menciptakan hal baru sesuai dengan ide dan kemampuannya. Tentu saja semua itu membutuhkan sebuah stimulasi agar imajinasi anak muncul serta menumbuhkan kreativitas anak di dalam mencipta. Dalam berfikir kreatif, imajinasi memegang peran penting. Sudah pasti mereka menggunakan imajinasinya dalam bermain, apapun bentuknya, dan orangtua maupun pendidik di sekolah perlu mengarahkan tentang apa yang mereka kerjakan, karena disetiap kegiatan memiliki makna. Sebagai contoh, ketika anak-anak bermain balok yang berbentuk persegi panjang, segitiga, lingkaran, setengah lingkaran, berbentuk atap atau menara, berbentuk pohon, dan berbentuk hewan, yang pada dasarnya anak-anak telah mampu dan berusaha membentuk suatu bangunan, orangtua atau pendidik tetap mengarahkan yang bertujuan agar anak-anak semakin faham dengan ciptaan mereka tanpa merubah bentuk yang sudah mereka ciptakan.

Model pembelajaran untuk anak usia dini atau taman kanak-kanak ini akan lebih banyak kembali pada alam atau lingkungan sekitar yang berusaha menjadikan kreatif. Seperti bagaimana anak diarahkan untuk mengerti bentuk pepaya, bagaimana dan apa warna bunga kamboja, bagaimana bentuk berbagai macam bangunan rumah, dan apa saja masalah yang ada di sekitar (contoh; sampah berserakan, jalan lubang, atau pohon tumbang). Walaupun nantinya anak-anak mungkin akan mengatakan hal yang sama satu sama lain, namun sejauh apa yang disampaikan oleh anak-anak semua itu telah memiliki makna untuk anak-anak. Selain itu, tidak menutup kemungkinan, pada saat anak-anak diminta untuk menggambar pepaya, tidak menyerupai pepaya pada umumnya.

Dalam karya ini pengkarya akan memberikan beberapa kegiatan fisik motorik untuk memacu kreativitas, rasa gotong royong dan konsentrasi anak, mulai dari mampu menggunting sesuai pola, menempel bentuk sehingga tercipta susunan bentuk secara sederhana tanpa bantuan pendamping / pendidik / guru, menstimulasi keberanian dan kemandirian serta menjalin kerjasama yang baik. Dalam kegiatannya akan dibagi tiga kegiatan dalam tiga unsur, yaitu rupa, gerak dan suara. Pertama, bagaimana membuat pakaian atau baju yang terbuat dari plastik yang hiasannya disusun dari tempelan kertas lipat, dimana pola gambar pendamping yang membuat. Kedua, bermain pola pukul dengan alat sederhana yang sejenis, ketiga, memasang bentuk geometri yaitu, segitiga, segiempat dan lingkaran.

Dengan belajar seraya bermain anak-anak merasa senang belajar tanpa harus dipaksa dan disuruh oleh orang tua atau guru, serta mereka juga akan puas dengan apa yang mereka bentuk walau menurut pandangan orang dewasa belum sempurna. Secara tidak langsung pada proses tersebut, aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan anak juga telah mengikuti sebagai bahan penilaian orang tua dalam pertumbuhannya serta guru terhadap perkembangan anak didiknya. Mereka melampiaskan rasa dalam diri dengan berekspresi, bergerak atau menari, menciptakan suara atau bernyanyi ala mereka, bersosialisasi, berfikir, berusaha memahami situasi dengan apa yang mereka kerjakan, secara tidak langsung semua itu mencakup dari kecakapan seni mereka.

Seperti diulas pada buku terjemahan “ Pendidikan Anak Usia Dini “ milik Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, para guru di Italia dan di Amerika Serikat memastikan bahwa anak-anak berfikir, menimbang, berfikir mendalam mengenai pengalaman mereka. Mereka berbicara dengan anak-anak, melibatkan mereka dalam dialog untuk membina kesadaran tentang sebuah peristiwa. Bagaimanapun, mengajar anak agar menyadari dan memusatkan perhatian pada lingkungan mungkin merupakan motivasi paling produktif. Bila anak-anak diminta sungguh-sungguh memandang kulit sebatang pohon, untuk merasakannya, untuk melihat cabang-cabang dan bagaimana pohon tersebut terhubung dengan batang, untuk memeriksa dedaunan melekat di cabang, dan untuk merasa dan membaui dedaunan, maka mereka akan mampu

menimba dari contoh yang tersedia untuk menciptakan kesenian.

Anak usia taman kanak-kanak bisa mulai mengembangkan kesadaran akan berbagai media seni visual, teknik, dan proses, pengetahuan tentang struktur seni visual dan fungsi dengan menggunakan semuanya dalam kreasi mereka, penggunaan lambang dan ide, serta memiliki kemampuan memikirkan dan berfikir mendalam mengenai kekhasan karya mereka dan karya orang lain. Standar ini membantu pendamping selaku pendidik dalam menentukan cara mereka memotivasi pengungkapan seni anak-anak, memilih bahan-bahan, dan membimbing anak-anak dalam menggunakan bahan-bahan itu sehingga anak-anak dapat menghargai kesenian (Seefeldt&A.Wasik, 2008:270).

b. Pembicaraan rujukkan

Saat ini telah banyak perhatian masyarakat untuk melestarikan dolanan tradisional anak-anak kerap kita temui. Salah satunya yaitu pada tanggal 23 November 2013 lalu, pertunjukan tari yang dikemas dalam sebuah opera yang berjudul “Opera Bocah Butuh Main” juga mengusung tema dolanan. Opera ini disutradarai oleh Yoyok Priambodo, dan dimainkan oleh anak didik sanggar tari Greget asal Semarang dan acara tersebut digelar di Pendopo Agung-Taman Budaya Jawa Tengah jam 07.30 malam.

Sebelum itu, Sabtu, pada 18 Mei 2013 Festival Dolanan Bocah juga digelar oleh ratusan anak di Sriwedari yang dibuka oleh Wakil Walikota Solo, Bapak Achmad Purnomo yang dibuka dengan tembang Lir-ilir dari sanggar seni Semarak Candra Kirana-Solo. Berbagai macam dolanan dan tembang tradisional disuguhkan dalam Festival Dolanan Bocah di antaranya *jamuran, gobak sodor, dakon, engklek, ndok-ndokan, cublak-cublak suweng* dan *jaranan*.

Pada tanggal 13 Oktober 2013, di Rantauprapat Kabupaten Labuhanbatu – Sumatera Utara, juga menggelar Festival Permainan Tradisional secara serentak, yang diikuti oleh lebih dari 1000 anak mulai tingkat PAUD/TK, SD/MI, SMP/MTs baik negeri maupun swasta. Kegiatan tersebut digagas oleh Dinas Pendidikan Kabupaten setempat dengan menampilkan 110 permainan tradisional, seperti bermain kelereng (guli), galah panjang, alif cendong, terompah raksasa dan sebagainya. Atas prestasinya itu, MURI (Museum Rekor Indonesia), melalui perwakilannya Yusril Nasri, menyerahkan piagam penghargaan kepada Bupati, dr H. Tigor Panusunan Siregar SpPD dan Kepala Dinas Pendidikan, Drs.Iskandar S.Pd.

Selain itu Putri Lilis Dyani, mahasiswa angkatan pertama Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta yang mengusung tema Menanam Benih Seni dan Mengembangkan Kreativitas Anak itu, juga menyuguhkan sebuah metode tentang belajar yang menyenangkan dan kreatif. Pada karyanya “Rinonce” yang bermakna merangkai tersebut mengatakan bahwa dia merasa rindu terhadap

permainan atau dolanan semasa kecilnya. Maka dari itu beliau membuat sebuah metode belajar yang menyenangkan dan kreatif dengan memberikan stimulan kepada anak bagaimana cara menari yang tidak membosankan untuk seusia mereka, dan beliau berusaha hanya sebagai motivator dan fasilitator anak dalam berproses.

Beberapa peristiwa diatas, telah memberikan gambaran kepada kita terutama kepada pengkarya bahwa masa anak-anak saat ini mengalami modernitas yang cukup pesat. Peristiwa tersebut memberikan semangat dan inspirasi kepada pengkarya untuk menjadikan anak-anak di sekolah pengkarya menjadi kaya akan permainan-permainan yang menunjang kreativitas dan kecerdasannya walau dengan bermain. Dengan ini, pengkarya yang notabene juga sebagai pendidik Taman Kanak-Kanak menawarkan sebuah model pembelajaran yang atraktif. Pembelajaran yang lebih menanamkan proses dan pemahaman dasar dari materi-materi yang terdapat pada kurikulum Taman Kanak-Kanak.

Model pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebuah alternatif pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang saat ini banyak disalah gunakan dengan pemberian pemahaman materi seperti pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Sedangkan maksud dari model pembelajaran sendiri adalah sebuah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para

perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar-mengajar. Jadi model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang sistematis sebagai perancang bagi para pengajar untuk mencapai tujuan belajar. Ciri-ciri model pembelajaran yaitu:

1. Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang menjadi kebutuhan bagi semua orang, termasuk orang dewasa. Mereka juga memerlukan belajar untuk menambah wawasannya guna menyeimbangkan modernitas saat ini. Anak sejak dini juga perlu diberikan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengajarkan pengalaman-pengalaman bersosialisasi dengan lingkungan, agar mampu memilah dan memilih tindakan yang baik dan kurang baik, serta melatih kemandirian dan mental anak dalam bersosialisasi. Salah satunya dengan menggunakan tehnik kembali kepada lingkungan. Pada masa pertumbuhannya, anak kurang faham dan mampu untuk mengerti mengapa anak harus duduk atau menjaga sikap pada saat berdoa, makan ataupun berbicara pada orang. Pemahaman yang diberikan hendaknya lebih menarik yaitu dengan bermain. Perhatian

anak-anak akan fokus pada sesuatu yang menarik, contohnya dengan nyanyian, permainan tepuk, atau bercerita yang diawali dengan gambar.

Menggunakan permainan justru akan memudahkan anak usia dini mengingat apa yang telah disampaikan oleh guru atau pendamping. Selain itu teknik ini memerlukan partisipasi orang-orang yang berada di lingkungan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) tersebut. Teknik pembelajaran ini dimana anak-anak akan diajak untuk melihat dan belajar mengenal beberapa tanaman, buah dan sebagainya tergantung dengan apa yang ada pada saat itu. Dari situasi ini memberikan rasa senang kepada anak-anak, dengan berjalan-jalan sama halnya dengan bermain keluar rumah dan mendapatkan pengetahuan. Selain itu juga dengan teknik berkeliling ini anak juga diajak untuk menemukan masalah, misalnya, di lingkungan banyak dijumpai sampah berserakan, maka dorong anak agar menemukan permasalahannya secara sederhana. Selain itu mengajak anak untuk melakukan tindakan nyata seperti memungut sampah dan membuang pada tempatnya. Dengan melakukan tindakan tersebut sama saja dengan menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan dan kemandirian dari anak didik.

Sedangkan istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Sedangkan dalam Kamus

Besar Bahasa Indonesia, bermain diartikan dengan melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui hayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis.

Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat dievaluasi, akan merasa aman secara psikologis. Begitu pula anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya. Keadaan bermain yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh

nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas.

Selain itu, bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan bentuk kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara, memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, dan penuh daya hayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak. Sebagai contoh, membuat pakaian secara sederhana dengan plastik adalah salah satu cara untuk mengembangkan kreativitasnya dalam motorik kasar dan halus. Kreativitasnya mempunyai andil dalam penciptaan pakaian sederhana tersebut, mulai dari merawat plastik, menggunting tempelan-tempelan yang akan menghiasi plastik tersebut sampai pada proses penempelan tempelan atau hiasan terhadap pakaiannya itu.

Menurut Singer (Kusantanti, 2004:12), mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki

kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah atau tanpa paksaan.

Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain :

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya di bagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia pra

sekolah dengan menekankan permainan dengan alat (balok, bola, dan sebagainya) dan drama.

Dari latar belakang di atas, telah disebutkan bahwa anak hakikatnya berkreasi dengan cara mengamati, meniru dan bereksperimen dari apa yang mereka dengar, lihat, dan rasakan dari lingkungan atau alam secara berulang-ulang, serta melibatkan seluruh potensi yang mereka miliki hingga menemukan suatu hal yang baru.

c. Tujuan dan manfaat

Di dalam sebuah penelitian maupun proses cipta karya, pasti mengandung makna yang ingin disampaikan kepada pembaca maupun publik yang terbagi dalam sebuah keinginan atau tujuan serta manfaat dari tulisan maupun karya. Adapun tujuan dan manfaat yang pengkarya inginkan dalam proses karya ini antara lain:

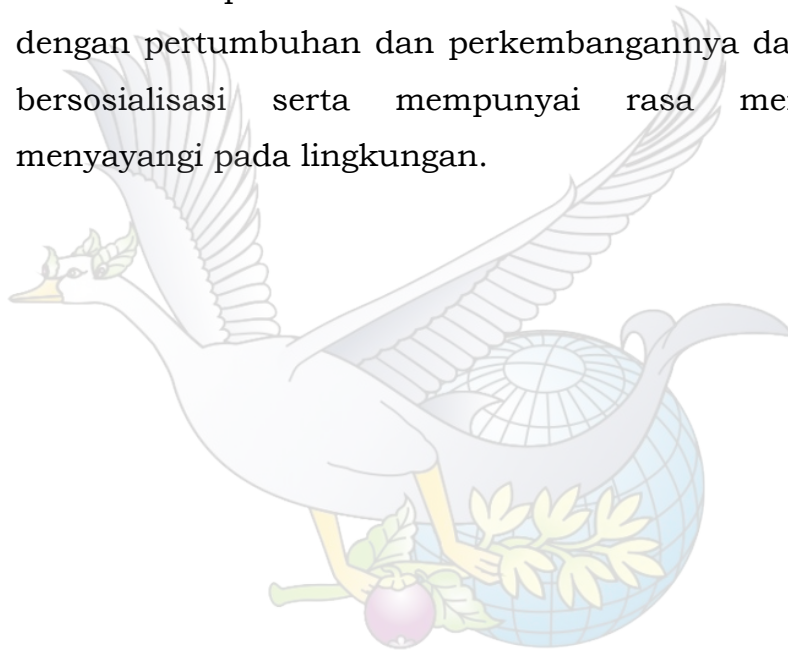
1. Tujuan

- Agar anak tidak merasa bosan dalam pembelajarannya
- Pemberian kesempatan pada anak untuk berpikir dan bertindak imajinatif, dan penuh daya hayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak
- Penumbuhan kreativitas anak dalam kreasi permainan yang mereka ciptakan sendiri

2. Manfaat

- Mereka akan bermain dan menciptakan suatu hal yang baru lainnya dengan rasa puas dan senang
- Proses ini akan memunculkan bakat serta kreativitas anak

Model pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan stimulasi kepada anak untuk lebih berkembang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya dalam belajar, bersosialisasi serta mempunyai rasa memiliki dan menyayangi pada lingkungan.



BAB II

KEKARYAAN



BAB III

PROSES PENCIPTAAN KARYA



BAB IV

PERGELARAN



BAB V

KESIMPULAN

a. Kesimpulan

Dengan kurun waktu \pm 3 bulan terhitung mulai bulan April 2014, pengkarya berproses dengan anak-anak usia 4-6 tahun yang notabene dari perekonomian cukup, walau sebagian besar latar belakang orang tuanya adalah TNI. Mereka memiliki sifat yang terbiasa bebas.....

b. Penutup

Bermain memang dunia anak, dan belajar adalah sebuah kebutuhan demi pencapaian kemakmuran diri. Namun apa jadinya jika anak pada usia dini sudah tidak mau belajar?. Belajar sambil bermain adalah cara yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran anak khususnya di Taman Kanak-Kanak. Melalui karya ini yang menitik beratkan pada sebuah model pembelajaran untuk anak Taman Kanak-Kanak, diharapkan anak-anak lebih bebas berkreasi dengan imajinasi yang dituangkan dalam permainan yang mereka buat sendiri.

Mencipta, berekspresi, bergerak, bermain bunyi-bunyian seperti pemusik pada umumnya, menggali kreativitas, percaya diri dan sikap berani anak adalah salah satu tujuan model ini dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Carol Seefeldt., B. A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: INDEKS.
- Fridani, L. (2008). *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini* (hal. 43). Yogyakarta: Universitas Terbuka Depdiknas.
- Hidayatullah, R. (2004). Pendidikan Seni Musik. Dalam M. Dieter, *Pendidikan Musik Antara Harapan dan Realitas* (hal. 7). Bandung: UPI Bandung.
- Hourlock, E. B. (1996). *Perkembangan Anak Jilid I* (hal. 150). Jakarta: Erlangga.
- Joyce. (1992). Model Pembelajaran. Dalam A. Sajidin, *Model Pembelajaran* (hal. 4). Jakarta.
- Kusantanti. (2004). *Bermain dan Permainan AUD*. Jawa Timur: IKIP PGRI Jember.
- Martiningsih, W. S. (2008, Desember 17). Psikologi Anak Usia Dini. *ceramah Guru PAUD se-Jabar*.
- Mayer. (1935). Dalam *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (hal. 2). Jakarta: Rineka Cipta.
- Moeslichatone, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Munandar. (1988). *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Nirka, Liana, Arlita, M., Erliana, & Rukmana, S. I. (2013). *Pemanfaatan Peluang Usaha Secara Kreatif dan Inovatif*. Kendari: SMK Kesehatan Mandonga.

- No.58, Permendiknas. (2009). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Padmonodewo. (1995). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santi, D. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Santosa, D. (2013). *Pengertian Kreativitas*. *Pengertian Kreativitas* , 2. Jakarta
- Seefeldt, C., & A.Wasik, B. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini* (hal. 270). Jakarta: INDEKS.
- Semiawan, C. (2007). *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini: Pendidikan Prasekolah dan Dasar* (hal. 19). Jakarta: Prenhalindo.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Dalam Y. N. Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (hal. 7). Jakarta: Indeks.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyadi. (2009). *Ternyata Anakku Bisa Kubuat Genius*. Dalam Suyadi, *Ternyata Anakku Bisa Kubuat Genius* (hal. 97). Yogyakarta: Power Book.
- Zaman, B., Hemawan, A. H., & Eliyawati, C. (2008). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

DAFTAR ACUAN

A. Pertunjukkan dan Video

- Opera Bocah Butuh Main, 23 November 2013, pukul 19.30 wib, di Pendopo Agung Taman Budaya Jawa Tengah – Solo
- Festival Dolanan Bocah, 18 Mei 2013, pukul 19.00 wib, di Taman Hiburan Rakyat Sriwedari – Solo
- Festival Permainan Tradisional, di Rantauprapat Kabupaten Labuhan Batu – Sumatra Utara
- “Rinonce” sebagai salah satu alternatif menanam benih seni dan mengembangkan kreativitas anak, di Dusun Tambakrejo Desa Jaten Kecamatan Wonodadi Kabupaten Blitar

B. Website

www.ahmadsajidin84.blogspot.com/2011/05/normal-O-false-false-false.html?m=1

<https://plus.google.com/app/basic/105731375288132601550>

www.galeripustaka.com/2013/03/pengertian-kreativitas.html?m=1

www.notasimusik.com/informasi/titik-pada-not-angka/

www.carapedia.com/pengertian_definisi_media_info2046.html

<http://www.galeripustaka.com/2013/03/pengertian-kreativitas.html>

LAMPIRAN